

содержащиеся в его картине мира. Отсутствие этого соответствия приводит к полному неприятию субъектом товара или услуги, ориентированных на представителей иной социальной группы.

Литература

1. см. Савельева О.О. Социология рекламного воздействия. М., 2006. С.42-43.
2. см. Федотова Л.Н. Социология рекламной деятельности. М., 2008. С.70.
3. см. Костина А.В. Основы рекламы. М., 2006. С.36.

Косолапов Д.,
г. Екатеринбург

СПЕЦИФИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КАК ФОРМЫ СОВРЕМЕННОГО ДОСУГА

Последние двадцать лет в России стремительно развиваются компьютерные игры как форма современного досуга различных групп населения.

Развитие этого класса игр протекает стремительно, если в конце 80-х годов прошлого века классификация компьютерных игр включала в себя семь видов, то сегодня можно говорить уже о восьми и это не предел, поскольку продолжается активный процесс разработки следующего поколения игр. В литературе дается следующая классификация компьютерных игр:

1. класс игр, основанный на стимуляции формально-логического, а также комбинаторного мышления (примером таких игр могут служить – компьютерные версии шашек, шахмат, бильярда);
2. азартные игры, требующие иррационального мышления, проявления интуиции (к их разновидности относится «компьютерный покер», игры с тотализатором);

3. класс спортивных компьютерных игр, который требует от игрока предельной концентрации внимания, ловкости, проворства (данный класс представлен такими играми как «Теннис», «Футбол», «Тетрис», «Сплэт»);

4. класс военных игр и игр-единоборств, вызывающий множество дискуссий у психологов. Одни уверены, что при рациональном их использовании такие игры могут способствовать развитию эмоциональной устойчивости к неудачам, проигрышам, настойчивости в реализации собственных целей, а также служить в качестве социально приемлемого способа разрядки агрессивных импульсов. Ряд других психологов видят в этих играх социальную опасность, считая, что они категорически противопоказаны для лиц с неустойчивой психикой и детей (к такого рода играм можно отнести «Комбат», «Коммандос»);

5. игры типа преследования-избегания, это, прежде всего, «Пикман», «Диг-Даг»;

6. класс авантюрных игр, также, по мнению психологов и педагогов, являются неоднородными (это игры – приключения «Аркада», «Инфернал», «Лори», «Эден»);

7. класс игр-тренажеров, в который также входят игры экономические и управленческие (из них наиболее известны «Бизнес» и «Биржа»);

8. игры целостно-стратегического типа, появившиеся сравнительно недавно. Их возникновение стало возможным с внедрением компьютеров нового поколения и усложненных языков программирования. Данные игры комплексного плана. В них разработчики стали вкладывать идеи о целостности поведения человека, сыграла роль и практика рассмотрения текущих действий в контексте прошлого опыта, его влияние на отдаленные во времени результаты. Такие игры требуют больших затрат игрового времени, остроты внимания от игрока, их стали применять в научно-исследовательских целях (основной представитель данного класса игр – «Стратегия»).

Как отмечают исследователи, различия этих классификаций заключаются в критериях, положенных в основу их разделения. Первые проводят дифференциацию на основе программно-технических характеристик, а последние на базе эмоционально - психических.

Обратимся к анализу компьютерных игр.

Достаточно вспомнить признаки игры, выделенные Й. Хейзингой, где одним из самых значимых свойств он отмечает свободное волеизъявление к игровой деятельности [1]. Этот признак игры наилучшим образом подходит к компьютерным играм. В этом плане компьютерная игра предстает как особый способ освобождения человека от своей природной детерминированности (биологическими законами бытия) и ограниченности в социальной практике. Игровое пространство расширяет границы возможного для игрока, видимо, по этой причине он и вступает в игру.

Даже при поверхностном рассмотрении понятия «игра» (в значении компьютерная игра) и его понимании в языковом плане, можно зафиксировать амбивалентность. С одной стороны, игра отсылает нас к перевоплощению, существованию в особой реальности, т.е. игра как «play», «сценическая игра», а с другой стороны – к соревнованию, состязанию, конкуренции, принятию профессиональных решений, т.е. игра как «game», «игра в шахматы». Что касается компьютерной игры, то она синтезирует в себе обе стороны: она моделирует какой-то фрагмент реальности, фиксирует наиболее существенные его черты, и в тоже время не ограничивает игрока одним сценарием, оставляя за ним выбор оптимального решения.

Чем сложнее уровень игры, тем больше степень возможной свободы в ней. Значительное проявление свободы в компьютерных играх достигается за счет ряда предоставляемых игрой возможностей. К ним мы относим следующие:

Во-первых, за счет роли игрока (существует множество компьютерных игр, где сам игрок определяет себе пол, задает внешность и т. п.).

Во-вторых, динамичность игрового процесса не ограничивает, а наоборот, позволяет выбрать темп, уровень сложности игры. Чем выше уровень

сложности игры, тем больше рискованных ситуаций возникает в короткий промежуток времени. Это, в свою очередь, поощряется высоким баллом в оценке игровых действий.

В-третьих, целевые ценности игры могут иметь как индивидуалистическую направленность: власть, богатство, слава, почет, так и социально-коллективистскую: свобода, мир, благополучие, долг, патриотизм.

В-четвертых, компьютерные игры дают широкие возможности для самовыражения. В них субъект-игрок побеждает физиологию, т. е. констатирует отрицание человеческой жизни как биологический феномен в игровой реальности. Игрок чувствует превосходство над своей биологической природой организма пусть только на время игры, но она позволяет ему ощутить эту свободу.

И, наконец, компьютерные игры отличаются информативностью, то есть включенные в мир таких игр способны получить дополнительную информацию, которая может обострить интуицию и восприимчивость играющего, а самое главное - способность создания новой виртуальной реальности – нового мира.

Важной спецификой компьютерной игры является и то, что она имеет даже профессиональную специализацию. Сегодня разработано много историческо-политических, экономических, логических, юридических игр, что позволяет использовать их в качестве делового тренинга. Именно поэтому компьютерные игры сегодня все глубже проникают в самую ткань учебного процесса, без них невозможно интерактивное образование, к которому так стремится современная педагогика

К тому же, компьютерные игры - специфичный способ моделирования социальных и социокультурных взаимодействий. Это

связано с тем, что игровой язык максимально приближен к разговорному, поскольку сводится лишь к коротким комментариям, текущим подсказкам и инструкциям, он включает в себя элементы юмора, напоминает живой диалог. Компьютерные игры затрагивают эмоциональную сферу человеческого сознания, которая активизируется независимо от интеллектуального уровня игрока.

Компьютерная игра выполняет ряд функций. К ним можно отнести досуговую. Современный досуг невозможно представить без компьютерных игр. Компьютерные игры являются способом общения и приобщения к современной культуре. Это говорит о том, что они выполняют свою коммуникативную и аксиологическую функцию. Мир настоящих геймеров насыщен острыми ощущениями, новыми современными методами получения информации, что свидетельствует о психологической и информационной функции компьютерной игры. К функциям компьютерной игры можно отнести компенсаторную функцию и расширения свободы личности.

Расширение возможностей игр дает все основания для расширения границ свободы в них. Например, более ранние виды игр, такие, как бои гладиаторов, рыцарские турниры и другие, не столь технологичны, динамичны по сравнению с компьютерными играми. Научно-технический прогресс создал синкретичные игры, которые высокотехнологичны и соединяют в себе то, что присутствовало в ранних играх отдельно, разрозненно. В театре - красочность, в спорте - динамичность, в играх-головоломках - строгая последовательность. Компьютерные игры в себе все это синтезировали, отсюда и вытекает расширение границ свободы игроков.

Более того, компьютерные игры способны реализовать то, на что общество накладывает запрет, то есть стремление к действию в ситуациях возрастающего риска,

Так, в любой игре человек может выполнять те роли, поучать те статусы, которые он не имеет в обычной жизни. В свою очередь, это расширяет степень свободы личности. К функциям компьютерной игры

относится функция моделирования. В рамках игры возможно моделировать те социальные процессы и социальные взаимодействия, которые не встречаются в социальной реальности. Компьютерные игры выполняют и свою образовательную функцию. Это говорит о том, что современный образовательный процесс не обходится без компьютерных игр.

Современная российская действительность показывает нам то, что сегодня компьютерные игры стали мощной индустрией бизнеса, что свидетельствует об их экономической функции. Мы полагаем, что дисфункцией компьютерных игр является то, что они тиражируют элементы культуры при помощи модернизируемых технических средств, тем самым снижают роль гуманистических принципов, превращают духовную культуру в индустрию массовой культуры.

Таким образом, анализ специфики компьютерных игр, их функций и дисфункций показывает, что они являются сложным явлением современного досуга и культуры, что требует тщательного социологического анализа.

Литература

1. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992. С.9-13.

Кочетов П.В.,
г. Екатеринбург

ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ ПРАВОВОЙ КУЛЬТУРЫ В СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ ОБЩЕСТВЕ

Правовая культура – составная часть культуры общества и личности, это система овеществленных и идеальных элементов, относящихся к сфере действия права.

Правовая культура включает в себя право как систему норм, правоотношения, правовые учреждения и т.д. В узком, субъективном смысле правовая культура человека, это совокупность его правовых знаний, отношения к праву и правового поведения.